ГЛАВА 5: СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ

Все существующие в играх ДнД и литературе чудовища имеют одно общее свойство, вы можете охарактеризовать их несколькими словами. Это первая и самая важная особенность любого из чудовищ, единое, краткое описание того, что представляет из себя чудовище.

КОНЦЕПЦИЯ ЧУДОВИЩ

Прежде чем вы начнёте распределять параметры и прочие свойства, подумайте вначале над его первичной природой, или концепцией.

Разрабатывая свою концепцию, подумайте над следующим:

—Чего вы ожидаете от существа в игре? (Это друг или враг ИП? Он опирается в основном на свои ментальные или физические особенности? Он встретится ИП единожды, или это будет постоянно присутствующее существо?)

—Где оно обитает? (Чудовище проживающее под землёй, может иметь совсем иные параметры, чем то чудовище ,что обитает в лесах и т.д.).

—Образ его жизни? (Это хищник, который надеется лишь на свою силу и скорость, или же он достаточно разумен, что иные существа состояли у него на службе?)

—Есть ли у него особенные враги или излюбленная жертва?

После того, как вы всесторонне поразмыслили об разрабатываемом чудовище, вам будет гораздо проще подобрать его тип, показатели параметров, черты и навыки, а также специальные способности. Вполне нормально, если вы разработаете новое чудовище на базе уже существующего в вашей игре существа – вам придется сделать меньшее количество работы, и его проще будет применять в игровом процессе. Чтобы чудовище получилось более эффектным, сделайте короткий список специальных способностей, и подберите наиболее соответствующие для него.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПА ЧУДОВИЩА

Как только вы определились с концепцией вашего чудовища, время подобрать соответствующий концепции тип. Используя ниже приведённую информацию, вы можете подобрать соответствующий тип для существа (возможно он обозначит вашу концепции при работе).

Великан: Это человекоподобное существо с огромной силой, обычно как минимум Большого размера. У великанов усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и плохие спасброски, однако их размер и физические параметры делают из них более серьёзных противников.

Если ваше существо человеческого облика, и как минимум с размер огра, скорее всего оно относится к великанам, особенно, если у него нет массы специальных способностей.

Внешний: Внешнее существо обладает хоть крошечной, но обязательно обладает, частичкой сущности своего плана (не обязательно материальной), любого кроме Материального плана. Некоторые существа начинают как создания иного типа, и становятся внешними, когда они приобретают более высокий (или низкий) статус духовного существования. Внешние обладают хорошими боевыми качествами, посредственными хит-поинтами и хорошими спасбросками.

Гуманоид: У гуманоида обычно две руки, две ноги и одна голова, или человекообразное туловище, руки и голова. Гуманоиды могут обладать несколькими сверхъестественными или экстраординарными способностями, или быть без таковых. Большинство из них обладает речью, и обитает в хорошо-развитых сообществах. Они обычно бывают Средних или Маленьких размеров. Также, обычно гуманоидное существо обладает подтипом: эльф, гоблиноид, рептилиеобразный и т.д.

Гуманоиды с 1 Кубиком Хит-поинтов могут обменивать признаки своего КХП на особенности класса ИП или НИП. Гуманоиды такой разновидности воители 1-го уровня, что означает, что у них посредственные боевые качества и плохие спасброски.

Гуманоиды с более чем 1 КХП (например гноллы или медвежатники) способны использовать особенности лишь своих расовых признаков по типу. У этих гуманоидов неплохие боевые качества и хит-поинты, но все равно слабые спасброски.

Дракон: Дракон – это рептилиеподобное существо, обычно крылатое, с магическими или необычными способностями. Этот тип чрезвычайно могущественный, соединяющий в себе прекрасные боевые качества, хит-поинты и спасброски.

Используйте тип дракона для вариаций на базовой идее дракона (летающая рептилия со сверхъестественными способностями). Если ваше существо просто летающая рептилия (такая как птеродактиль), то более приемлемы тип животное или магический зверь.

Животное: Животное – живое, отличающееся от людей существо, обычно позвоночное, у которого нет магических способностей, и нет врожденной предрасположенности к языкам или культуре. У животных усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и усреднённые спасброски.

Если ваше существо когда-либо жило на Земле, и оно не насекомое какого-то вида, то скорее всего это животное.

Магический зверь: Магические звери подобны животным, но могут обладать Интеллектом выше 2. обычно они обладают сверхъестественными и экстраординарными способностями, но иногда бывают весьма причудливого вида и обитать в необычных жилищах. У магических зверей хорошие боевые показатели и хит-поинты, и посредственные спасброски.

Если ваше существо напоминает животное, но обладает разумом или сверхъестественными или подобными заклинаниям способностями, то это скорее всего, магический зверь. Вы также можете использовать данный тип для подобных животным существ, которые объединяют признаки двух и более животных, или подобны животным, но гораздо сильнее.

Механизм: Это анимированный объект, или искусственно созданное существо. У механизмов усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и очень плохие спасброски, но у них иммунитет к большинству форм атак.

Этот тип можно применять к любому существу, которое было построено, или же не было рождено или вылуплено.

Насекомое: К этому типу относятся насекомые, паукообразные, и прочие беспозвоночные, черви и подобные существа. У насекомых посредственные боевые качества и хит-поинты, плохие спасброски, но они часто не обладают разумом, и поэтому у них иммунитет к эффектам, воздействующим на разум (чарам, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

Используйте этот тип для гигантских жуков и прочих не разумных беспозвоночных. Если у вашего существа есть показатель Интеллекта, а вы считаете что оно подобно насекомому, то это скорее магический зверь или необычное существо.

Нежить: Нежитью являются некогда живые существа, которые были подняты к своему новому статусу существования через духовные или сверхъестественные силы. У нежити плохие боевые качества, средние хит-поинты и плохие спасброски, но у нее иммунитеты ко многим видам атак. Если вы хотите создать нежить со внушающими боевыми качествами, вам понадобятся высокие Сила и Ловкость, или же наделить её опасными специфическими атаками и защитами.

Если это умершее существо, но не упокоенное, то это нежить (хотя существуют еще механизмы, но это набор различных частей, получивших движение и подобие жизни через волшебство). Если существо обладает способностью высасывания энергии или параметров, то это больше нежить, чем механизм.

Необычный: У необычного очень странная анатомия, способности, чуждое обычному – мышление, или любая комбинация из этих трех компонентов. Этот тип наиболее применим для существ из необычных миров. У необычных средние боевые показатели и хит-поинты, но в целом плохие спасброски.

Если вы хотите чтобы ваш необычный был более сильным противником в бою, вам следует добавить ему какую-нибудь специфическую атаку. К примеру, у ползающего падальщика восемь парализующих щупальцев, а у умбер халка взгляд, вызывающий замешательство.

Растение: К этому типу относятся вегетативные растения. Отметьте себе, что обычные растения, встречаемые в полях и садах, не обладают показателями Мудрости и Обаяния, и потому не являются существами, а являются объектами, хотя они и живые создания. У растительных существ посредственные боевые качества и хит-поинты, и плохие спасбро-

ски, но у них есть иммунитет ко многим формам атак.

Слизь: Слизь – это аморфное или не обладающее постоянной форме существо, обычно не обладающее сознанием. У слизей посредственные боевые способности, хорошие хит-поинты и очень плохие спасброски, но у них много иммунитетов к различным формам атак.

Если у вашего существа анормальная физиология, которая имеет форму не разумного, аморфного сгустка, то это слизь. В противном случае это необычный.

Ужасный гуманоид: Ужасные гуманоиды подобны обычным гуманоидам, но у них более чудовищные и звериные свойства. Они также могут владеть и волшебными способностями. Ужасные гуманоиды обладают хорошими боевыми качествами, средними хит-поинтами и спасбросками.

Обычно этот тип применяется ко всему, что объединяет элементы анатомии гуманоида, животного и чудовища, но только если оно не переходит к подтипу необычный. Ужасные гуманоиды могут также необычные уязвимые места или способности, которые вы обычно не встретите у обычного гуманоида.

Фея: Эти существа наделены сверхъестественными свойствами и связью с природой, или связью с некоей силой или местом. Обычно феи имеют человеческий облик. У фей плохие боевые параметры и хит-поинты, и усреднённые спасброски. Если вам хочется создать прочную фею, вам необходимо будет применить непревзойденные физические параметры, и специфические атаки и защиты, чтобы существо получилось более жизнестойким.

К феям относятся множество сильванских существ, и фэйри. К ним также могут относиться и злые создания: сидхи и ненавистные фэйри.

Элементаль: Элементатль – существо, состоящее из одного, из четырёх базовых классических компонентов: воздуха, земли, огня или воды. У элементалей усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и плохие спасброски, но есть иммунитет к определенным типам атак.

Используйте тип элементали для существа из одного из элементальных планов. Если ваше существо уроженец элементального плана, но более подобно живому существу, чем воплощению элемента, воззможно вам следует для него применить тип внешний.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕРЬЕЗНОСТИ ВЫЗОВА

Прежде чем вы зайдете слишком далеко в разработке вашего чудовища, вам необходимо будет определиться, насколько сильным будет ваше создание, определив для него СВ. Серьезность Вызова определяет какого уровня должны быть персонажи, чтобы эффективно справится с таким чудовищем. Когда вы определяете Кубики Хит-Поинтов чудовища, Класс Доспеха, бонус атаки, специфические атаки, КС спасбросков и прочие особенности, вы всегда должны помнить о предполагаемом СВ.

К примеру, если вы хотите создать чудовище, которое составит вызов для команды персонажей 2-го уровня, вам вряд ли нужно будет давать ему КД 25. У сильного и способного воина 2-го уровня может быть бонус атаки +6 или около того, что означает, что самый опытный в боевых качествах персонаж, сможет поразить такое существо, если у него на кубике выпадет 19 или 20. Жрецы, воры и прочие персонажи, и вовсе смогут попасть по нему лишь, если выпадет 20.

Если вы заинтересованы в собственном создании чудовищ для своей игры или игрового мира, у вас есть преимущество: Вы точно знаете с какими персонажами столкнуться ваши чудовища. Вы можете изучить игровые карточки ваших персонажей, проверить их бонус атаки, Класс Доспеха и спасброски, что подобрать соответствующее чудовище. Если вы не желаете строго подбирать чудовище под ваших персонажей, вы можете применять таблицы НИП из 4-й Главы Руководства Мастера Подземелий, чтобы видеть какого уровня должны быть персонажи, чтобы соответствовать ожидаемому вами СВ, и справится с различными атаками и защитами чудовищами.

Продвигаясь в создании чудовища ,используйте предопределенное СВ, чтобы определяться с предполагаемыми показателями. Ваше конечное чудовище может подходить, или не подходить под целевое СВ, но вы вряд ли создадите чудовище, которое никогда не промахивается, или по которому невозможно попасть.

СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩА

Все остальные элементы текущего чудовища разработаны для того, чтобы воплотить исходную концепцию в словах и числах, чтобы его можно было применять в игре. Ниже идущие шаги отображены не в том порядке, в котором обычно идёт описание чудовищ, потому как некоторые показатели появляются позже (к примеру, показатели параметров чудовища), могут повлиять на решения которые были до этого.

ТИП СУЩЕСТВА

Тип существа предопределяет то как выглядит существо, и что оно способно делать, точно также как и класс персонажа предопределят способности персонажа. Тип существа определяет размер его размер и Кубики Хит-Поинтов, а также то, как на него влияет магия; к примеру заклинание *удержание животного* оказывает эффект лишь на существ с типом животное.

Тип вместе размером позволяет определить показатели параметров чудовища, и наносимые им повреждения. Разработав концепцию чудовища, подберите наиболее подходящий для неё тип. Полные описания особенностей и способностей каждого типа рассмотрены в Главе 7: Глоссарий.

РАЗМЕР

Размер существа оказывает влияние на боевые способности существа. В целом, чем крупнее существо, тем более оно опасно. Учитывайте концепцию чудовища, когда вы принимаете размер вашего существа. Действительно ли этому существу нужно быть сильным и крепким? Я него очень сильный аппетит? Если это так, тогда оно большое. А если оно скрытное и ловкое, и его тяжело заметить? То тогда такое существо маленького размера.

Очень важно помнить, конкретику факторов существа, то, что предопределяет его размер. Если существо меньшей плотности, или наоборот значительно плотнее чем обычное животное, то вес плохой индикатор учёта для размера. К примеру, призрак человека ничего не весит, но его размер Средний.

Размер существа сказывается на его параметрах, и количестве Кубиков Хит-Поинтов. В Таблице 5–1 показывается для чудовищ различных размеров предполагаемое распределение показателей параметров, Кубиков Хит-Поинтов, и повреждений от природного оружия.

Заголовки колонок из Таблицы 5–1 рассмотрены ниже.

Минимальный СВ: В этой колонке отмечается минимальное целевое СВ, которое следует применять для существа такого размера. Здесь отображается зависимые от размера предположения насчёт КХП, Силы и повреждений. К примеру при создании существа Громадное, вам следует учесть, что его СВ составит как минимум 6 или выше.

Таблица 5-1: Размер существ, показатели параметров и повреждения

Размер	Минимальная СВ	Сила	Ловк	Тело	Минимальные КХП	Максимальные КХП	Удар или щупальце	Укус	Коготь или жало	Рог или хвост
Мелкий	—	1	16-27	2-11	—	2	—	1	—	—
Миниатюрный	—	1	14-25	4-13	—	4	1	1d2	1	1
Крошечный	—	2-5	12-23	4-15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Маленький	—	4-11	10-21	6-17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Средний	—	8-19	8-19	8-19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Большой	2	18-27	6-17	10-23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Огромный	4	24-33	4-15	12-27	4	—	1d8	2d6	1d8	2d6
Громадный	6	30-41	4-13	14-31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Колоссальный	10	36-49	2-11	18-39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

Сила, Ловк, Тело: Отмеченные здесь числа, типичны для существа указанного размера. Тип существа оказывает влияние на то, в какую сторону эти параметры переместятся; так как великаны ближе к более высокому показатели Силы за счёт их размера, показатель Большого великана будет ближе к 27, а не к 18.

Советы относительно показателей параметров некоторых существ приведены ниже.

Элементаль: У воздушных и огненных элементалей чаще всего повышается вместе с размером и Ловкость; у земляных и водных Телосложение.

Фея: У существ этого типа чаще всего повышается Ловкость.

Великан: Чаще всего у великанов повышается показатель Силы и Телосложения.

Магический Зверь: У магических зверей вместе с размером повышается показатель Ловкости.

Слизь: У слизей чаще всего низкая Ловкость, и высокое Телосложение.

Внешний: Внешние могут быть сверхъестественно быстры и ловки вопреки их размеру. У внешних чаще всего показатель Ловкости такой, будто они на три размера меньше чем фактически.

Растение: У растений чаще всего низкая Ловкость, и высокое, Телосложение.

Нежить: Чаще всего у нежити низкая Ловкость и высокое Телосложение.

Минимальные КХП: Маленького или большего размера существа, должны иметь определенное количество КХП, которое отображает их массу. Существо Громадное с 2 Кубиками Хит-Поинтов может быть больше чем слон, но у него будет хит-поинтов как у волка, что несуразно.

Максимальные КХП: У существ Крошечного размера или меньше не может быть очень большого числа Кубиков Хит-Поинтов, по той причине, что их масса тела не может иметь той врождённой прочности, которую подразумевает большое количество расовых КХП. Если вы хотите создать очень маленьких существ с множеством Кубиков Хит-Поинтов, лучше будет оставить расовые КХП низкими, и добавить некоторое количество уровней класса персонажа.

Удар или Щупальце: Предполагаемое повреждение для любой дробящей атаки, которое может быть у существа (тычки, удушение, удары и т.д.).

Укус: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо наносит свои ртом или зубами.

Коготь или Жало: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо наносит царапая, разрывая и прокалывая своими придатками.

Рог или Хвост: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо проводит своими рогами, выростами на голове. Удар хвоста или обкручивание хвостом попадают под эту категорию.

ПОДТИП

Чудовище связанное с элементом, формой энергии или чем-то подобным, получает дополнительный подтип. Добавление подтипа может указывать подгруппу для большего типа, как у нежити (бестелесная). Некоторые подтипы связывают между собой существ с общими характеристиками – гуманоид (гоблиноид). Другие подтипы соединяют в одну категорию разных типов, но со схожими особенностями. Например ледяной великан и белый дракон относятся к типу великан и дракон соответственно, но у каждого есть ещё подтип холодный.

Некоторые подтипы сказываются на способностях существа, и ниже коротко рассмотрены. Более подробные описания вы можете увидеть в Главе 7: Глоссарий.

Воздушное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врождённую связь с Элементальным Планом Воздуха.

Ангел: Существо принадлежит к одной из рас ангелов, и обладает схожими с характеристиками с ангелами.

Водяное: Существо дышит в воде, но не может на воздухе.

Архонт: Существо принадлежит к одной из рас архонтов, и обладает схожими с характеристиками с архонами.

Измененный: Тип существа был изменён шаблоном.

Баатезу: Существо является дьяволом, и принадлежит к одной к расе баатезу, и обладает схожими с характеристиками с другими баатезу.

Хаотичное: Существо (обычно внешний) имеет врождённую связь с хаотично направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него действуют определенные заклинания.

Холодное: У существа иммунитет к холоду, но оно уязвимо к огненным атакам.

Земляное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врождённую связь с Элементальным Планом Земли.

Эладрин: Существо является небожителем, который принадлежит к расе эладринов, и обладает схожими характеристиками с остальными эладринами.

Злое: Существо (обычно внешний) имеет врождённую связь с зло направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Экстрапланарное: Существо (обычно элементаль или внешний) обычно не является уроженцем Материального Плана, что предопределяет, как на него воздействуют изгоняющие и отпускающие заклинания.

Огненное: У существа иммунитет к огню, но оно уязвимо к атакам холодом.

Гоблиноид: Существо принадлежит к одной из гоблинских рас.

Доброе: Существо (обычно внешний) имеет врождённую связь с добро направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Гвардинал: Существо является небожителем, который принадлежит к расе гвардиналов, и обладает схожими характеристиками с остальными гвардиналами.

Бестелесное: Существо абсолютно не осязаемо на Материальном Плане, и способно проходить сквозь плотные объекты.

Законное: Существо (обычно внешний) имеет врождённую связь с законно направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Местное: Вопреки своему внешнему типу, это существо по факту является уроженцем Материального Плана.

Рептилиевидное: Существо – гуманоид, но с особенностями рептилий.

Изменяющий облик: У существа врождённая способность менять свой облик, или принимать альтернативную форму.

Рой: По сути существо является роем, который состоит из сотен и тысяч очень маленьких существ.

Танар'ри: Существо является демоном, и принадлежит к расе танар'ри, и обладает схожими с характеристиками с другими танар'ри.

Водное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врождённую связь с Элементальным Планом Воды.

КУБИК ХИТ–ПОИНТОВ

В этой строке блока параметров существа указывается число и размер (количество сторон) кубика, указывающего Хит-Поинты существа, а также бонусные хит-поинты. Размер кубика зависит от типа существа. Число бонусных хит-поинтов производное от Кубиков Хит-Поинтов и показателя Телосложения существа.

В близрасположенных скобках отмечается среднее число хит-поинтов. Чтобы получить средние показатели хит-поинтов существа, возьмите среднее число от каждого Кубика Хит-Поинтов, и добавьте модификатор Телосложения существа (у существа в любом случае как минимум 1 хит-поинт на каждом КХП), просуммируйте все количество, и округлите вниз (в случае, если есть дробные числа).

Средние Показатели Хит-Поинтов

Кубик Хит-поинтов	Среднее число
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

Кубик Хит-Поинтов и целевое СВ: В целом, КХП существа должно соответствовать или быть больше целевому СВ которое вы устанавливаете для существа, но не более трехкратного СВ. к примеру если вы разрабатываете существо с СВ 5, у него должно быть как минимум 5 КХП, но не более 15 КХП. Если у вашего чудовища слишком мало КХП для его Серьезности Вызова, он вряд ли будет соответствовать по своей мощи остальным чудовищам такой же СВ. если у вашего чудовища больше КХП, у него не только будет больше

хит-поинтов чем у остальных представителей с таким СВ, но и лучшие бонусы атаки и спасброски, чем вы ожидаете, потому что эти числа прямопропорциональны от Кубиков Хит-Поинтов существа.

Как это не удивительно, но многие чудовища созданы вопреки этому правилу, обычно попадая под КХП 1 или 2, но имея невысокую СВ. Но не удивляйтесь, это нормально, так как оно замещается специфическими атаками или способностями, которые создают соответствующее СВ для существа.

ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

В этой строке отображаются показатели параметров существа, которые всегда идут в следующем порядке: Сила, Ловк, Тело, Интл, Мудр, Обн.

Расстановка Параметров: Физические параметры (Сила, Ловкость, Телосложение) очень зависят от типа существа, и его размера, как это отображено в Таблице 5–1. В целом, чем больше получается существо, тем выше его показатели Силы и Телосложения, тем ниже его показатель Ловкости. Всегда есть исключения.

Оставшиеся параметры (Интеллект, Мудрость и Обаяние) редко связаны с параметром. Вы должны самостоятельно расставить эти параметры в соответствии с концепцией.

Интеллект: Отображает то, насколько существо расположено к обучению и резонно в своих действиях. В большинстве случаев этот параметр отвечает за количество получаемых единиц навыков и отличительных черт. Для того, чтобы быть способным членораздельно разговаривать, у существа должно быть как минимум 3 единицы в Интеллекте, всё что ниже делает его не умнее чем обычное животное. Показатель Интеллекта от 4 до 7 указывает на ограниченную образованность, и плохую способность размышления. Показатель Интеллекта 8–9 характерен для обычного человека. 10 и 11 норма для человека. Показатель от 12 до 19 указывает на развитие Интеллекта с выше среднего до почти гениального. Показатель 20 и выше отображает интеллект супер-человека.

Мудрость: Отображает степень восприятия существа и его силу воли. У существа может быть очень низкий показатель интеллекта, но оно может быть очень мудрым. Показатель Мудрости 3 и ниже указывает на то, что кое какие ощущения еще есть. Мудрость от 4 до 6 эквивалент невнимательного и недальновидного человека. 16–18 указывает, что он очень проницателен, и его чувства высокоразвиты. Мудрость и 20 и выше – отображает сверхчеловеческое восприятие.

Обаяние: Отображает внутреннюю самооценку существа и его способность оказывать влияние на иных существ для добрых или злых намерений (у весьма страшных существ может быть довольно высокий показатель Обаяния). У существа может быть очень низким показатель Интеллекта, но оно все также может быть очень харизматичным. Показатель Обаяния 3 и ниже указывает на sentient. Показатель от 4 до 6 указывает на угрюмого, неразговорчивого человека. Показатель от 16 до 18 указывает на сильную личность и способность убеждения. Показатель 20 и выше – отображает сверхчеловеческое Обаяние.

Нон–параметры: У некоторых существ отсутствует один или несколько параметров. В большинстве случаев нон–параметр преимущество для существа. Отметьте для себя, что в любом случае у существа должны быть Мудрость и Обаяние вместе. Всё у чего нет Мудрости или Обаяния считается объектом, а не существом (хотя и может быть живым, например дерево или гриб).

ИНИЦИАТИВА

В этой строке отмечается модификатор существа к броскам инициативы. Чаще всего бонус вытекает из модификатора Ловкости и черты Улучшенная Инициатива (если она есть у существа есть).

СКОРОСТЬ

В этой строке отмечается базовая скорость существа по земле, выраженная в метрах за одно действие. Вся скорость должно соответствовать шагу в 1,5 метра. У большинства существ наземная скорость составляет между 6 и 12 метрами. Большие существа и четырёхногие более быстрые, поэтому хищники и существа известные за своё быстрое передвижение могут иметь от 18 до 24 метров. Сопоставьте скорости чудовищ подобных вашей концепции, и подберите наиболее подходящую. Смотрите Таблицу 5–2, где есть советы и наставления.

Если у существа есть иные режимы передвижения, после базовой наземной скорости прилагаются остальные режимы передвижения в алфавитном порядке. Если существо одето в доспехи, которые понижают его скорость, будет, кстати, указать рядом в скобках его пониженное передвижение.

КЛАСС ДОСПЕХА

Все существа начинают с базовым Классом Доспеха 10, которые модифицируется размером существа, Ловкостью, доспехами (включая природные) и щитом. У некоторых существ, таких как бестелесные, может быть бонус отклонения к их Классу Доспеха.

Выбирая Класс Доспеха для своего чудовища принимайте во внимание его анатомию, и общую прочность. Ниже приведенная таблица отображает типичные показатели для природного доспеха.

Касательный Класс Доспеха: Для определения Класса Доспеха чудовища против касательных атака добавляйте лишь его модификатор размера, модификатор Ловкости и модификатор отклонения (если есть) как его базовому КД 10.

Оторопевший Класс Доспеха: При определении Класса Доспеха чудовища, когда оно поймано оторопевшим, учитывайте все обычные составляющие, за исключением бонуса Ловкости существа.

Не забывайте учитывать модификатор размера существа при финальном подсчёте показателя КД. Если существо носит доспехи, его природный бонус суммируется с бонусом, который дают носимые доспехи. К примеру кентавр – большое существо с показателем Ловкости 14 (+2 бонус к КД) и +2 природные доспехи. Если кентавр имеет тяжёлый щит и одет в кольчужную рубаху, его Класс Доспеха будет 19 (–1 размер, +2 Ловк, +2 природный, +2 тяжёлый щит, +4 кольчужная рубаха).

Класс Доспеха и Целевое СВ: Слишком высокий Класс Доспеха делает ваше существо не повреждаемым при той Серьёзности Вызова, которую вы для него установили. Хорошим правилом стабилизирования является приём КД существа равным 13+целевое СВ. К примеру, если вы хотите создать чудовище с СВ, вам следует ориентироваться на КД 21. Вы можете создать более «мягкотелое» чудовище, но наделить его иными защитами (снижение повреждений к примеру), или же сделать чудовище необычно мощной целью для

Таблица 5–2: Типичные Скорости

Тип	Медленно	Норма	Быстро	Пример Существа
Крошечный или Маленький 2–ногий	4,5 м.	6 м.	9 м.	Халфлинг (6 м.)
Средний 2–ногий	6 м.	9 м.	12 м.	Человек (9 м.)
Большой или Огромный 2–ногий	9 м.	12 м.	15 м.	Огр (12 м.)
Крошечный 4–ногий	4,5 м.	6 м.	9 м.	Кошка (9 м.)
Маленький 4–ногий	6 м.	12 м.	15 м.	Собака (12 м.)
Средний 4–ногий	9 м.	12 м.	15 м.	Волк (15 м.)
Большой или Огромный 4–ногий	9 м.	15 м.	18 м.	Единорог (18 м.)
Крошечный или Маленький летающий	12 м.	15 м.	18 м.	Ворон (12 м.)
Средний летающий	12 м.	18 м.	27 м.	Гаргулья (18 м.)
Большой или Огромный летающий	18 м.	24 м.	36 м.	Гриффон (24 м.)
Плавающий	12 м.	18 м.	24 м.	Водная Нага (15 м.)

Таблица 5–3: Типичные Оценки Природных Доспехов

Тип	Бонус	Пример Существа
Обычная Кожа	+0	Человек
Толстая кожа или мех	+1 – +3	Бабуин (+1) Черный Медведь (+2) Акула (+3)
Прочная шкура	+4 – +7	Крокодил (+4) Белый медведь (+5) Кабан (+6) Носорог (+7)
Чешуя	+5 – +10 и выше	Дракон (разные)
Экзоскелет	+2 –+11	Гигантская пчела (+2) Чуул (+10) Реморхаз (+11)
Раковина или Панцирь	+10 – +12	Подростак тойянида (+10) Булитт (+12)
Очень прочная шкура	+8 –+15	Отидж (+8) Кракен (+14) Равид (+15)

его СВ наделив «экстра» доспехами.

АТАКА

Примите решение, какой вид атаки будет наносить ваше существо – стрелковую или метательную, а также рассчитайте бонус атаки для каждой атаки. Атаки вашего существа могут быть следующими:

—Рукопашное оружие (возможно несколько рукопашных оружий)
—Стрелковое оружие
—Укус
—Коготь или щупальце
—Удар
—Рог
—Касательная Атака

Бонус атаки: Бонус атаки существа состоит из следующих составляющих: базовый бонус атаки (который определяется из типа существа и его Кубиков Хит-Поинтов), модификатора размера, и модификатора Силы для рукопашных атак и модификатор Ловкости для стрелковых атак. Вы можете выбрать черты или снаряжение для существа, которые смогут изменить бонус атаки существа с определённым оружием, к примеру, если вы дадите чудовищу длинный меч +2, вы повысите бонус атаки с этим оружием на 2. Точно также может изменить бонус атаки существа и Искусность с оружием и Искусное Обращение с Оружием.

Строка Атака в блоке параметров указывает бонус атаки и повреждений для каждой из атак чудовища, если чудовище примет решение использовать стандартное действие для одной атаки. Вам не нужно учитывать вторичные оружия или множественные атаки с тем же оружием, если хотите описать индивидуальную атаку существа — любое оружие которое чудовище использует для проведения одной атаки в стандартное действие, проводится чудовищем при полном бонусе атаке, и бонусе повреждений за Силу.

Повреждение: Распределите показатели повреждений ко всем природным атакам существа. Базовый показатель повреждений зависит от размера существа и типа атаки, смотрите Таблицу 5–1.

Чрезвычайно сильные или слабые чудовища могут иметь более высокие или низкие показатели повреждений. В целом, вы можете варьировать мощью атак чудовища поднимая, или опуская на две строки по таблице. К примеру, у Среднего чудовища укус обычно наносит 1d6 повреждений, но может как 1d3, так и 2d6. применяйте 1d3 для существа со слабым или очень маленьким ртом, и 2d6 для существа с большим и очень сильным ртом.

Природное Оружие: Атаки существа получают полный бонус повреждений от Силы, или 1,5 бонуса Силы, если существо использует лишь одно природное оружие.

Если какая-то из атак существа также имеет какой-то специальный эффект, помимо обычного повреждения (яд, болезнь, высасывание энергии, паралич и т.д.), отметьте это после повреждений в хит-поинтах – к примеру жало (1d6 плюс(+) яд).

Критические Попадания: Если отдельно не отмечено, то стандартным диапазоном угрозы для критического попадания является природное 20, при критическом попадании наносятся двойные повреждения. Лишь у немногих чудовищ может быть улучшенный диапазон угрозы критического попадания, ли повышенные множители для природного оружия.

Существа, Использующие Оружие: Существа, применяющие оружие подчиняются тем же правилам что и персонажи; двуручное оружие при бросках повреждений использует 1,5 бонус к броскам повреждений.

Бонус Атаки и Целевое СВ: Как и Класс Доспеха, планируемый вами бонус атаки может сделать ваше чудовище не приемлемым к вашей целевой Серьезности Вызова. Чудовище с низким бонусом атаки не будет представлять угрозы для ИП, а чудовище с высоким бонусом атаки наоборот, никогда не будет промахиваться.

В качестве правила можете использовать следующий метод: распределите все компоненты бонуса атаки чудовища так, что его бонус атаки с первичным оружием будет равен (целевое СВ×1,5)+2. Если вы, к примеру, создаете чудовище с СВ 5, то соответственно бонус атаки должен быть (5×1,5)+2, или 9,5, который может быть бонусом атаки +9 или +10. Лучше всего такое правило действует для чудовищ со специфическими атаками; если вы предполагаете, что ваше чудовище больше будет полагаться на свои специфические атаки, а не рукопашный бой, в таком случае будет лучше если бонус атаки будет равен (целевое СВ×1,5)–1. В таком случае существо с СВ 5 будет иметь бонус атаки +6 или +7.

Манипулирование бонусом атаки вашего чудовища не так то легко, как подбирать Класс Доспеха. Ведь если вы измените Кубик Хит-Поинтов существа, изменится и бонус атаки, который зависит от количества Кубиков Хит-Поинтов, также изменятся и несколько иных характеристик. Самый лучший способ отрегулировать существо на этом этапе, это изменить его показатель Силы (или Ловкость для стрелковых атак), но внимательно следите за регулировкой показателей параметров, так как они могут быть или чересчур низкими, или чересчур высокими для существа такого размера и типа.

ПОЛНАЯ АТАКА

На этом этапе вы определяете последовательность атак существа, когда оно применяет полнораундовое действие для полной атаки. Строка зависит от индивидуальных атак, которые доступны ему (смотрите Атака выше), но вам необходимо принять во внимание разницу между первичными и вторичными атаками.

Природное Оружие: По общему правилу существо способно проатаковать лишь один раз за раунд каждым из своих природных оружий. У большинства чудовищ это – два когтя и укус (или иной тип раскладки). Выберите, какое из оружия является первичным. У чудовища может быть два или более первичных оружий, если в природной атаке оно применяет два или более одинаковых типов оружия, к примеру у трианта два удара, по одному за каждую конечность, и оба являются природным оружием.

Атака первичным оружием проводится с полным бонусом атаки, вне зависимости количества первичного оружия. К броскам повреждений чудовище добавляет полный бонус Силы, или 1,5 бонуса Силы, если у существа только одно первичное оружие (к примеру, укус волка).

Все остальное природное оружие атакует во вторичных атаках. Бонус атаки существа для таких атак понизьте на 5, вне зависимости от их количества. Существо с чертой Мультиатака получает лишь –2 штраф ко вторичным атакам. К броскам повреждений вторичных атак чудовище добавляет лишь 1/2 бонуса Силы.

Изготовленное Оружие: Существа применяющие в атаках изготолвенное оружие подчиняются тем же правилам что и персонажи. Включая и дополнительные атаки с одним и тем же оружием, и штрафы за одновременное использование двух оружий.

Природное и Изготовленное Оружие: Если у существа есть как природное оружие так и изготовленное, обычно в своих первичных атаках оно использует изготовленное оружие (и получает дополнительные атаки с этим оружием ,если его бонус атаки +6 и выше), а природное оружие применяет во вторичных атаках (–5 штраф к броскам атак и 1/2 бонуса Силы к повреждениям). Если с гуманоид сражается с каждым оружием в руке, он переносит –2 штраф (или больше) к своей первичной атаке, но чудовище, сражающееся в одно и то же время природным оружием и изготовленным оружием в иной лапе, не переносит этого штрафа, природное оружие является лишь вторичной атакой.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ АТАКИ

Определитесь с тем, какие специфические атаки будут (если будут) у вашего существа. Специфические атаки – атаки, которыми существо агрессивно нападет, или пытается ослабить противника. Обычно к специфическим атакам относятся:

—Повреждение параметра (временное)
—Высасывание параметра (постоянное)
—Смена облика
—Удушение
—Проклятая рана
—Болезнь
—Высасывание энергии (негативные уровни)
—Страх
—Атака взглядом
—Улучшенный захват
—Паралич
—Яд
—Наскок
—Усиленная Стремительность

—Псионика
—Атака Лучом
—Раздирание
—Рёв
—Звуковая атака
—Заклинания
—Магические способности
—Призыв
—Заглатывание целиком
—Растаптывание
—Незаживающая рана

большинство из этих специфических атак рассмотрены в 7-й Главе: Глоссарий. У некоторых чудовищ могут быть менее распространённые, необычные атаки (к примеру *мозговой удар* майнд флаера и атаки извлечения). В целом, для чудовища достаточно одной или двух специфических атак, существа не успевают использовать более двух специфических атак за одно столкновение, поэтому создание большего количества таких атак лишь усложняет процесс игры.

Для каждой из специфических атак должен быть спасбросок, и КС соответствующий этому спасброску. Тип спасброска зависит от природы атаки и может быть следующим:

—Спасбросок Стойкости применяется против атак нацеленных на жизненные силы защищающегося: яда, магии причиняющей мгновенную смерть, высасывание уровней или магии причиняющей физические изменения.

—Спасбросок Рефлекса применяется против массивных атак, таких как *шар огня* мага или несущего повреждения дыхания дракона.

—Спасбросок Воли применяется против влияния на разум и подчинения , а также против магического эффекта не попадающего ни в одну из двух предыдущих категорий.

Рассчитывание КС Спасброска

Базовая формула высчитывания КС для спасброска – 10+1/2 КХП существа+модификатор соответствующего параметра. Соответствующий параметр зависит от типа атаки и бывает следующим:

Сила: Любое применение силы, раздавливания, удушения или прижимания. Пример: растаптывание.

Ловкость: передвижение, ограничения передвижения, стрельба из стрелкового оружия, опутывание. Пример: Опутывание.

Телосложение: Почти все, что исходит из тела существа, такое как яд или оружие дыхания. Пример: оружия дыхания, яды.

Интеллект: Обычно не применяется для определения КС спасбросков против специфических атак чудовища. Возможное применение: эффекты иллюзии.

Мудрость: Обычно не применяется для определения КС спасбросков против специфических атак чудовища. Возможное применение: Ментальные или воспринимаемые эффекты (исключение очарования и принуждения; смотрите Обаяние).

Обаяние: Обаяние следует применять для всего, что влияет на волю существа относительно оппонента: атака взглядом, очарование, принуждение или высасывание энергии. Модификатор Очарования существа влияет также на КС спасброска его магических способностей (вне зависимости от того, в какой форме они представлены).

Также применяйте Обаяние для КС, который обычно рассчитан на параметр, который отсутствует у существа. К примеру, у нежити нет показателя Телосложения, поэтому любые ядовитые атаки, которые могут у неё быть определяют свой КС на основе показателя Обаяния.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Специальное качество – способность, с помощью которой существо защищает себя. Также в строке Специальные Качества отмечается все то, что у существа может быть, но не относится логически к какому-нибудь из иных разделов. Обычно к специальным качествам относятся:

—Слепые чувства
—Слепое зрение
—Снижение повреждений
—Быстрое залечивание
—Внушающая страх внешность
—Иммунитет к энергии, или определённым формам атак
—Регенерация
—Устойчивость к энергии
—Острый нюх
—Иммунитет к заклинаниям
—Иммунитет к магии
—Особенности подтипа (к примеру холодный подтип)
—Ощущение сотрясений почвы
—Устойчивость к изгнанию
—Свойства типа (к примеру особенности механизма)

Эти способности рассмотрены в Главе 7: глоссарий. У некоторых чудовищ могут быть менее распространенные способности, которые здесь не указаны. Как и со специфическими атаками, есть ограничение на количество специальных качеств, так как это также сказывается на скорость процесса игры.

СПАСБРОСКИ

Определите бонусы спасбросков. Базовые бонусы спасбросков зависят от типа существа и его Кубиков Хит-Поинтов. Включите все корректировки к каждому спасброску, принимается что они используемы в любой момент времени (как например модификатор параметра или расовый бонус). Условные бонусы спасбросков следует отмечать в Специальных Качествах существа, и объяснять в описании существа.

Спасброски и Целевое СВ: В целом, хорошие спасброски существа должны быть на уровне (СВ×1,5), а плохие где-то на уровне его СВ. К примеру, если вы разрабатываете существо с СВ 6, у хорошие спасброски бонус будет +9, у плохих +6, у существа тоже должен быть шанс спастись против атак персонажей, но и атаки персонажей не должны быть полностью неэффективными.

Самым лучшим способом перемены бонусов спасбросков существа, это введение отличительной черты, которая повы-

ЗА ЗАНАВЕСОМ: УСТОЙЧИВОСТЬ К МАГИИ И СНИЖЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Слишком высокая устойчивость к магии или снижение повреждений могут сделать чудовище несоответствующим Серьезности Вызова установленной вами для него. Слишком низкие, и это будет все равно, что у него ничего и нет, так как любой персонаж будет такого уровня заклинателя, что пробьет защиту существа, или магическое оружие.

Устойчивость к Магии: Если вы хотите дать чудовищу такую способность, то скорее всего вам следует установить уровень устойчивости при СВ+11. Это означает, что персонаж такого же уровня имеет 50% шанс преодолеть устойчивость к заклинаниям чудовища (если у него нет черты Проникновенность Заклинаний). К примеру персонаж 12-го уровня имеет 50% шанс преодолеть устойчивость к магии 23, поэтому 23 хорошее число для существа с СВ 12.

Возможно попозже вы слегка откорректируете показатель устойчивости к магии существа после того как окончательно установите СВ существа.

Если вы хотите создать существо с высокой сопротивляемостью к магии, то устанавливайте УМ выше чем СВ+11. для более слабой устойчивости следует делать ниже число. За каждый пункт изменений устойчивости к магии, шанс преодоления перемещается на 5%. К примеру, заклинатель 12-го уровня способен лишь в 45% преодолеть устойчивость к магии 24, и у него нет шансов преодолеть устойчивость к магии 33.

Снижение Повреждений: Установку снижения повреждений следует проводить с большой осмотрительностью. Слишком высокий показатель сделает существо практически неуязвимым к физическим атакам. С другой стороны, если у большинства персонажей есть магическое оружие, то слишком низкий показатель этой способности сделает её просто неэффективной.

Целевое СВ	Рекомендуемое Снижение Повреждений
0–2	Нет
3–5	5
6–13	10
14–20	15

Помните, что даже если игровые персонажи смогут повредить чудовище, то слабые создания игрового мира чаще всего не будут способны повредить существо, не смогут и последователи или существа которых персонаж призывает.

шает бонус спасброска (Железная Воля к примеру). Если вы не хотите давать чудовищу такую черту, но вам всё же хочется повысить бонус спасброска, то тогда вам необходимо откорректировать показатель параметра, от которого зависит бонус спасброска.

НАВЫКИ

Продумайте, какими-бы навыками могло обладать существо. Число пунктов навыков зависит от его типа, Кубиков Хит-Поинтов и Интеллекта; смотрите Таблицу 5–4. примите во внимание, что все выбранные вами навыки будут классовыми для существа, и каждый ранг для них будет стоить 1 пункт. Максимальный ранг для любого навыка существа составляет Кубик Хит-Поинтов+3. Существо с менее чем 1 Кубиком Хит-Поинтов принимается так, будто у него 1 КХП при расчете количества пунктов навыков и определении максимального ранга навыков.

Таблица 5–4: Пункты Навыков по Типу Чудовища

Тип	Пункты Навыков
Необычный	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Животное	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Механизм*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Дракон	(6+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Элементаль	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Фея	(6+мод-тор Интл., мин. 1)х(КХП+3)
Великан	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Гуманоид**	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Магическ. зверь	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Ужасный гуман.	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Слизь*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Внешний	(8+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Растение*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Нежить*	(4+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Насекомое*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)

*Существа не имеющие разума не получают пунктов навыков или отличительных черт.
** Или по классу персонажа.

Очень важно иметь продуманную концепцию уже при распределении навыков. Существам, живущим благодаря охоте необходимо ввести Скрытность, Отслеживание и Прислушивание, и возможно Бесшумное Передвижение. Существам, применяющим заклинания или имеющим магические способности необходимо вводить Концентрацию и возможно Искусство Магии. Существа неспособные взбираться или плавать смогут получить преимущества от Взбирания или Плавания. Такие навыки как Баланс или Искусство Побега будут полезны практически любому существу.

Финальный модификатор существа будет состоять из: ранги навыка+модификатор параметра+модификатор размера (для Скрытности)+модификатор режима передвижения (для взбирания, прыжков или плавания)+расовые бонусы (если есть)+бонусы синергии (если есть)+модификатор проверки из-за доспеха. Также вы можете взять черты, которые будут изменять модификаторы навыка существа.

Условные Бонусы: Если у существа есть условные модификаторы способности, не указывайте их в строке Навыки. Вместо этого отметьте модификатор навыка звёздочкой, и опишите дополнительный, условный модификатор в описании существа.

Расовые Бонусы Навыков: Чаще всего существу может понадобиться гораздо лучший модификатор навыка, чем это могут позволить его параметры и пункты навыков. В таких случаях весьма неплохой идеей будет введение расовых бонусов (которые оказывают эффект практически всё время), или условные специфические бонусы. К примеру, у большинства крупных животных из семейства кошачьих есть условные бонусы к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения, и ещё более высокие условные бонусы к Скрытности и Бесшумному передвижению, когда они находятся в определённой местности. Без них им бы тяжело бы удалось выжить в роли хищников.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

У всех чудовищ количество отличительных черт приравнивается 1+(1 за каждый 3 КХП). Как и персонажи, чудовища должны соответствовать необходимым условиям, выдвигаемым чертами. Если ваша концепция существа не отвечает по требованиям для этой черты, тогда нужно либо изменить существо, чтобы соответствовало черте, или дать ему её как бонусную. (Это приемлемо, чтобы у существа была черта, которой оно может не отвечать по необходимым условиям).

Разместите черты для существа по тому же принципу, как и навыки. Например, существа применяющие магию получат преимущества от черты Боевая Активация. Существа, рассчитывающие на свои чувства, чтобы обнаружить своих жертв, или наоборот, чтобы заметить опасность, могут иметь Настороженность. Существа предпочитающие нападать из засады могут иметь Улучшенную Инициативу. Любое существо получает преимущества от черты, которая улучшает спасброски (Повышенная Стойкость, Молниеносные Рефлексы и Железная Воля).

Слабые существа очень часто получают преимущества от черты Искусность в Оружии, которая позволяет существу использовать в рукопашных атаках бонус Ловкости, а не Силы (очень полезна для Маленьких, Крошечных и Миниатюрных существ). Как и в свою очередь, большие существа получают преимущества от Мощной атаки, что позволяет им пункты из их бонуса атаки переносит в дополнительные повреждения.

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО/ДИАПАЗОН ПОРАЖЕНИЯ

В этой строке рассматривается, сколько места занимает существо на поле боя, и сколько ему нужно места для эффективного сражения, а также насколько далеко должен быть противник, чтобы оно могло его поразить.

Данная строка зависит от размера существа, который рассмотрен в Таблице 7–1: Размеры Существ (стр. 314). Занимаемое пространство всегда квадратное, вне зависимости от облика или анатомии существа. К примеру, огр и лошадь будут такое же пространство (3 м.), так как они оба существа Большого размера.

У высоких существ (обычно двуногих) более дальний диапазон поражения, чем у длинных существ. К примеру, у лошади диапазон 1,5 метра, а у огра 3 метра, так как он более высокий.

У некоторых существ увеличенный диапазон из-за особого оружия или необычной анатомии. Весьма неплохо будет отметить отдельным числом диапазон для отдельной атаки (как у прядей подсекателя).

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Продумайте где может обитать такое существо, и выберете предпочтительный климат (теплый, умеренный или холодный) и местность (луга, холмы, леса, болота, горы или пустыня). Ваше чудовище не ограничено определённой комбинацией климата и местности, но в этих условиях наиболее вероятно встретить его.

У существ, у которых нет места в природной окружающей среде (в частности механизмы и нежить) обычно стоит «Любая». Внешние экстрапланарные прикреплены к плану своего происхождения.

СОКРОВИЩЕ

У большинства существ нет сокровищ (Нет) или стандартное сокровище. У очень развитых существ может быть двойное или тройное сокровище. Некоторые существа могут собирать лишь определенный тип сокровищ. Смотрите Таблицу 3–5, стр. __ в Руководстве Мастера Подземелий.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Какое мировоззрение у вашего чудовища? Выберите вначале законное, нейтральное или хаотичное, а затем доброе, нейтральное или злое. Все мировоззрения обычно квалифицируются на: всегда, обычно и часто. Для деталей смотрите стр. ___.

УЛУЧШЕННЫЙ

В этой строке отмечается то насколько сильным должно стать существо, чтобы улучшится и получить новые КХП. В целом, существо может иметь утроенное количество КХП, от исходных

НАВЫКИ НА СКОРУЮ РУКУ

Вместо рутинной подборки каждого пункта навыков, легким способом расстановки навыков у чудовища это просто приобретение числа навыков, в которых у чудовища максимальное число рангов. Число индивидуальных навыков, которые может выбрать существо таким способом равны его модификатору Интеллекта плюс базовое число пунктов навыков, которые существо такого типа может получить за один КХП, например, у нежити пункты навыков равны (4+мод-тор Интеллекта) за каждый КХП, поэтому нежить с Интеллектом 15 (Мод-тор Интеллекта +2) может просто выбрать шесть навыков с максимумом рангов.

(то есть, существо с 3 КХП может продвинуться до 9 КХП).

Большинство существ с накоплением КХП увеличиваются в размерах, поэтому вам необходимо устанавливать отправную точку увеличения размера существа. Например, строка для Большого растения с 3 Кубиками Хит-Поинтов будет читаться как: 4–5 КХП (Большое); 6–9 КХП (Огромное). Для руководства относительно размера и Кубиков Хит-Поинтов смотрите таблицу 5–1.

У некоторых типов чудовищ нет смены категорий размера из-за накопления КХП. В таких случаях, возможно, вы сами установите точку смены размера, которая обычно устанавливается на 1/2 от максимума добавляемых КХП. Например, Большой необычный с 4 КХП улучшается до 12 КХП. Так как вы добавляете 8 Кубиков Хит-Поинтов, то строка Улучшенный для такого существа будет выглядеть так: 5–8 КХП (Большое); 9–12 (Огромное).

СЕРЬЕЗНОСТЬ ВЫЗОВА

Эта строка отображает, какого уровня должна быть группа, чтобы с этим существом вышло хорошее столкновение средней сложности. Группа из четырех экипированных персонажей (полные хит-поинтов, полные запасы заклинаний и ассортимент снаряжения соответствующий их уровню) победят в таком столкновении перенеся повреждения средней тяжести, но без тяжелых потерей, при разумной доли удачи. Такая победа должна взять из персонажей не более 20% ресурсов их команды (хит-поинтов, заклинаний и расходуемых волшебных предметов).

Установка соответствующей Серьезности Вызова нелегкая задача. Существует два основных инструментов для определения СВ, сравнение и тестирование в игре.

Сравнивание СВ

Самым простым и быстрым способом установки Серьезности Вызова вашего чудовища – сравнение с подобными чудовищами соответствующего диапазона в СВ. Начиная с целевого СВ которое вы установили при разработке вашего чудовища. Используя список чудовищ по Серьезности Вызова (смотрите стр. ___) подберите список чудовищ чьи СВ соответствуют СВ вашего чудовища, плюс или минус 1. К примеру ваше целевое СВ 7, то вам следует тщательно изучить чудовищ с СВ 6,7 и 8.

Сузив свой поиск, просмотрите чудовищ подобных типов, или подобных стилей (bruiser, использование магической способности, специфические атаки, и т.д.). Как только выбор чудовищ достиг разумного числа, просмотрите, как чудовище соответствует остальным, сопоставив его с соответствующим списком:

—У вашего чудовища больше или меньше Кубиков Хит-Поинтов?

—У вашего чудовища выше или ниже Класс Доспеха?

—У вашего чудовища выше или ниже бонус атаки?

—Ваше чудовище причиняет больше или меньше повреждений?

—Есть ли у вашего чудовища более смертоносные специфические атаки?

—Есть ли у вашего чудовища магические способности, чей самый высокий уровень заклинания ниже или выше за магические способности сравниваемых чудовищ?

—Есть ли у вашего чудовища особые защиты, которых у иных чудовищ нет?

Если ваше чудовище превышает по практически всем признакам сравниваемых чудовищ, то тогда ваше целевое СВ слишком занижено. Попытайтесь откорректировать СВ подняв его на 1 или 2, затем подберите новый список соответствующих чудовищ обновленному СВ, и посмотрите насколько чудовища сходны. Если же ваше чудовище не настолько сильное как большинство чудовищ такого же СВ, то понизьте его на 1 или 2, и подберите новый соответствующий список для вашего чудовища вновь.

Игровое Тестирование СВ

Самым лучшим способом проверки СВ чудовища, это увидеть насколько гармонично оно вписывается в игровой процесс. Это может быть довольно длительным процессом, но это, скорее всего, даст вам наиболее правдивую информацию о том насколько серьезно в вызове ваше чудовище.

Для тестирования СВ вашего чудовища следуйте следующим процедурам:

1. Создайте «тестеровочную» команду из четырех персонажей, чьи уровни будут равны целевому СВ чудовища +2. каждый из персонажей должен быть создан по стандартной расстановке параметров, и обладать снаряжением соответствующим его уровню. Наиболее подходящий состав: воин, вор, жрец и маг. Вы можете использовать прототипы ваших игровых персонажей, но если ваш ИП принадлежит к нестандартной расе, результаты могут быть слегка неправдоподобны.

2. Создайте соответствующее столкновение, в котором будут использованы два таких существа (два чудовища с СВ X подходящее столкновение для четырех ИП уровня X+2). Для простых чудовищ будет достаточно столкновения в помещении, но если вы разрабатываете чудовище специально для засад, или же оно имеет преимущества в специализированной местности, скорее всего, придется проверять чудовище в конкретной среде обитания, когда вы введете чудовище в реальное игровое собрание.

3. Позвольте ИП начать столкновение с заклинаниями и эффектами, чья длительность измеряется в 10 минутах за уровень, или дольше в эффекте.

4. Примите так, что бросок инициативы всех сражающихся равен 10, модифицированный их обычными модификаторами инициативы (игроки тестеры каждый взял прием 10 для бросков инициативы).

5. Проведите столкновение несколько раз, и испробуйте разные тактики и методики для чудовищ.

Если предполагаемое вами СВ соответствует, то ИП должен выиграть в этом столкновении с небольшими потерями ,и с определенной долей удачи. Победа не должна забрать у ИП более 20% их ресурсов (заклинаний, хит-поинтов, расходуемых волшебных предметов). В случае с чудовищами с высоким СВ (11 или выше), случайная смерть ИП не является из ряда вон выходящим, так как группе такого уровня не составит особой сложности вернуть к жизни погибших товарищей.

Если же ваше чудовище кажется слишком опасным для группы, попробуйте это столкновение, но лишь с одним чудовищем; это позволит вам оценить его как одиночного бойца, чей СВ равен уровню группы. Если же группа без труда справилась с чудовищем, попробуйте повысить количество чудовищ до трех или четырех (что соответственно понизит СВ на 1 или 2). Возможно вам понадобится откорректировать уровень группы, и испытать чудовище против его новой СВ.

Функции Чудовища и Серьезность Вызова

Быстрым, и не совсем честным способом, является установка СВ в сравнение с его Кубиками Хит-Поинтов. В зависимости от функций чудовищ, ему возможно понадобится более высокое КХП для его СВ, или же низкое КХП, или же строго соответствующее.

Разработав чудовище, определите его базовую функцию: боец, устраивающий засады, использующий магию, применитель спец-атак, или множественная угроза.

Боец: У чудовища масса боевых способностей для уничтожения группы, а также несколько специальных способностей. Примеры: Жуткие животные (любые), великаны (любые), серый рендер, минотавр, шаркающая куча, ворг. СВ бойца должно быть от 1/3 его КХП до 2/3 его КХП.

Устраивающий Засады: Чудовище рассчитывает на скрытность и коварные атаки для уничтожения группы. Пример: Лозаубийца, чокер, дерро, мимик, фазовый паук, подсекатель. СВ устраивающего засады должно быть от 1/2 его КХП до уровня его КХП.

Использующий Магию: Лучшие атаки такого чудовища это магия, или магические способности. Пример: Аболет, ламия, лилленд, майнд флаер и нимфа. СВ использующего магию должно приравниваться к его КХП или КХП+2., принимается, что используемые им заклинания будут соответствовать применяющему заклинания персонажу соответствующего уровня, и с похожими Кубиками Хит-Поинтов. (Если их меньше чем ожидается, возможно, ваше чудовище больше подходит под бойца или устраивающего засады).

Применитель Спец-Атак: Чудовище представляет опасность из-за своих специфических атак. Пример: василиск, дракон (любой), гарпия, медуза, призрак, вампир. СВ применителя спецатак должно приравниваться от 2/3 его КХП, до его КХП.

Множественная Угроза: Чудовище соединяет в себе две и более предыдущих функции. Например, в большинстве демонов и дьяволов соединены функции бойцов и использующих магию, в то же время майнд флаер соединяет в себе использующего магию и применителя спец-атак. Драконы, великолепные обладатели магических способностей, но и вместе с тем прекрасно сражаются, а также обладают применением спец-атак. Для обладателя множественной угрозы СВ должно составлять от 3/4 КХП, до КХП+2.